BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh guru secara sistematis untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Fikri dan Madona, 2018). Pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan perilaku yang terjadi pada anak baik perubahan mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Guru harus mampu menciptakan suasana yang nyaman menyenangkan dan menarik agar dapat mengembangkan diri sebaik-baiknya guna mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran yang berlangsung di taman kanak-kanak menggunakan tema sebagai dasar pengembangan isi dan materi pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD). Tema merupakan gagasan utama yang digunakan sebagai acuan dalam penyampaian materi selama anak mengikuti kegiatan pembelajaran (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018). Pengembangan tema merupakan bagian yang harus dikuasai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan jika guru mampu mengembangkan tema dengan baik, maka dapat menambah wawasan, pemahaman dan keterampilan anak mengenai tema dan materi yang akan diajarkan.

Tema dan sub tema yang terdapat dalam satuan pendidikan anak usia dini dapat disesuaikan dengan karakteristik anak, situasi dan kondisi lingkungan serta kesiapan guru dalam mengelola kegiatan yang akan dilaksanakan. Tema yang

terdapat pada taman kanak-kanak diantaranya dirikuu, keluargaku, lingkunganku, binatang, tanaman, kendaraan, alam semesta dan negaraku. Tema keluargaku dengan sub tema profesi merupakan salah satu materi yang dipelajari dan dikembangkan di taman kanak-kanak. Profesi merupakan suatu bagian dari sebuah pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus dan keterampilan yang didapat melalui pendidikan dan pengalaman kerja yang terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Arsana, 2018). Terdapat berbagai jenis pekerjaan namun tidak semua dapat dikatakan sebagai profesi. Beberapa contoh dari profesi yaitu guru, polisi, dokter dan koki. Pekerjaan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang tidak membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus. Beberapa contoh dari pekerjaan yaitu penjaga warung, tukang kebun dan petani.

Profesi sangat penting dan perlu dikenalkan pada anak sejak usia dini. Pengenalan profesi sejak dini bertujuan agar anak mengenal berbagai macam profesi yang ada. Semakin banyak anak mengenal jenis profesi yang ada, maka anak akan memiliki lebih banyak gambaran tentang apa yang dicita-citakan ketika dewasa nanti. Mengenalkan berbagai macam profesi akan membantu dalam memberikan motivasi pada anak untuk berusaha mewujudkan cita-cita yang diinginkan dengan cara rajin belajar.

Kreativitas dari pendidik juga dituntut dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Tujuannya untuk menghindari rasa bosan dan membangkitkan rasa antusiasme anak dalam belajar. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Aspek yang dapat dikembangkan melalui multimedia interaktif dengan sub tema profesi yaitu aspek kognitif, Aspek bahasa dan aspek sosial emosional. Karena didalam media tersebut terdapat pengenalan berbagai

macam profesi dan *game* tebak profesi yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Aspek bahasa dapat distimulasi melalui pemahaman bahasa reseptif seperti menyimak dan membaca keaksaraan awal. Aspek sosial emosional dapat distimulasi dengan mengajarkan kemandirian pada anak. Aspek kognitif, bahasa dan sosial emosional merupakan beberapa aspek penting yang harus dikembangkan secara optimal selain aspek moral agama, fisik motorik dan seni. Menurut Widyatmojo dan Muhtadi (2017) Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan berpikir yang digunakan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu untuk memecahkan suatu masalah. Perkembangan bahasa memegang peran yang penting dalam perkembangan sosial anak. Bahasa digunakan sebagai salah satu media berkomunikasi dengan orang di lingkungan sekitar dan mengekspresikan perasaan. Sedangkan perkembangan sosial emosional berperan penting agar anak mampu bersikap mandiri dan tidak ketergantungan dengan orang lain.

Dewasa ini dunia pendidikan tengah memasuki era digital, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin cepat. Kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang besar pada bidang pendidikan. Menurut Mulyaniasih (2020) seorang guru hendaknya selalu meningkatkan perannya dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta pengalaman yang dilakukan dengan menerapkan metode dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan materi yang lebih menarik bagi anak sehingga dapat memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dilihat dari perkembangan jaman saat ini, guru dan teknologi informasi adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, artinya guru dituntut untuk setidaknya mengetahui dan mengikuti kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang. Teknologi memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Contohnya pemilihan media yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar anak tidak cepat merasa bosan dan lebih bersemangat. Pemilihan media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu media pembelajaran harus bias motivasi anak, memberikan anak pengetahuan baru dan dapat menstimulasi anak untuk mengingat materi yang telah dipelajari.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sumber yang dapat membantu guru dalam menggambarkan atau menjelaskan materi yang sulit dipahami jika dijelaskan dengan ucapan verbal. Menurut Fikri dan Madona (2018) media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, atau gagasan sehingga sampai pada penerima pesan dengan jelas dan lengkap.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru di TK Negeri Pembina Badung Ibu Ni Ketut Mawariani, S.Pd. AUD pada tanggal 28 Oktober 2020, ditemukan hasil bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan saat memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dikarenakan media yang digunakan masih kurang menarik karena cenderung menggunakan gambar atau media cetak. Oleh karena itu anak cepat merasa bosan dan tidak mau mendengarkan guru terlebih saat pandemi seperti sekarang ini guru tidak dapat bertatap muka langsung dengan anak didiknya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dian, dkk (2018) permasalahan yang terjadi yaitu pengenalan sub tema profesi cenderung menggunakan media visual. Media visual hanya bisa memberikan pembelajaran pada anak seperti gambar yang dicetak pada buku atau lukisan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kuwisyanti, dkk (2020) permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar. Kegiatan dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan buku bergambar, metode ceramah atau penyampaian secara lisan yang menyebabkan anak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Contoh lainnya yaitu pengenalan profesi menggunakan boneka tangan. Kendala yang sering dihadapi pendidik dalam pengembangan materi dengan media boneka tangan yaitu dari segi anggaran. Pembelian boneka tangan dengan sub tema profesi membutuhkan biaya yang tidak sedikit sedangkan jenis profesi yang harus dikenalkan ke peserta didik tidak hanya satu atau dua profesi saja. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi baru dengan media lainnya yang lebih variatif, menarik, mengikuti perkembangan teknologi yang ada serta terjangkau dari segi biaya. Selain itu merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak juga sangat diperlukan sehingga anak tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan.

Kesempatan untuk mencoba dipandang perlu dalam mengembangkan kemampuan anak. Saat ini anak lebih tertarik dengan teknologi multimedia, sehingga perlu memanfaatkan multimedia tersebut untuk menarik perhatian dan keinginan belajar pada anak. Maka dari itu diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013) multimedia interaktif merupakan suatu komponen multimedia yang berisikan alat pengontrol sehingga dapat dioperasikan dan pengguna biasa memilih apa yang diinginkan selanjutnya. Penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan pesan ataupun informasi kepada pengguna dan dapat terjadi interaksi antara pengguna dan sistem multimedia.

Berdasarkan paparan sebelumnya, karena masih kurangnya media pembelajaran yang efektif, maka perlu adanya pengembangan multimedia interaktif untuk membantu anak dalam belajar. Penelitian ini ingin mengembangkan multimedia interaktif sub tema profesi yang bertujuan untuk mempermudah anak memahami berbagai macam profesi yang ada. Sub tema profesi merupakan sebuah sub tema yang menceritakan atau mengenalkan profesi seseorang, apa tugas dari profesi tersebut dan dimana tempat profesi tersebut. Penggunaan multimedia interaktif ini dapat memberikan kesan yang menyenangkan pada anak saat belajar. Anak dapat belajar sambil bermain, karena di dalamnya sudah terdapat *game* yang menarik. Jika dilihat dari segi efektivitasnya media pembelajaran ini sangat efektif untuk memotivasi anak dalam belajar karena terdapat kesenangan dalam memainkannya. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sub tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 1.2.2 Cara yang digunakan dalam penyampaian materi lebih sering menggunakan media visual berupa gambar atau media cetak. Media visual memang bagus digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, namun anak cenderung cepat merasa bosan.
- 1.2.3 Belum adanya multimedia interaktif yang dapat menstimulasi dan mendukung proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya identifikasi dari permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya dan pengkajian masalah mencakup masalah utama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif sub tema profesi untuk pembelajaran anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung?

- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif sub tema profesi untuk pembelajaran anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif sub tema profesi untuk pembelajaran anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif sub tema profesi untuk pembelajaran anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar pada anak khususnya pada sub tema profesi serta memberikan pengaruh yang positif pada ilmu pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.4 Bagi Anak

Pengembangan multimedia interaktif sub tema profesi ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan dapat

memotivasi anak karena lebih menarik. Anak akan lebih cepat memahami materi pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif sub tema profesi dapat dijadikan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada anak.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi anak melalui media pembelajaran multimedia interaktif. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah koleksi media di sekolah yang bisa digunakan pada saat pembelajaran disekolah maupun pembelajaran secara individu.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi serta sumber informasi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan multimedia interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa multimedia interaktif yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini berupa multimedia interaktif dengan sub tema profesi untuk pembelajaran anak kelompok B di taman kanak-kanak yang dikemas dalam bentuk *software* dan dioperasikan menggunakan laptop atau *smartphone* android.

- 1.7.2 Media pembelajaran ini merupakan sebuah bahan ajar yang dikemas untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 1.7.3 Media pembelajaran ini memiliki menu utama yang terdiri dari ayo belajar, ayo bermain, profil dan keluar dari program.
- 1.7.4 Materi yang disajikan mencakup sub tema profesi untuk anak kelompok B. Setiap halaman yang ditampilkan berisikan tombol yang diperlukan seperti tombol kembali dan tombol keluar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Anak usia dini ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak. Selama proses pembelajaran yang berlangsung guru harus mampu memfasilitasi anak didiknya dengan berbagai sarana, prasarana dan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar menjadi menyenangkan dan dapat menstimulasi daya berpikir kritis anak. Pentingnya pengembangan multimedia interaktif sub tema profesi ini diharapkan anak dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Selain itu anak juga akan lebih mudah memahami materi yang diberikan dan tidak cepat merasa bosan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia ini didasarkan pada asumsi berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1.9.1.1 Multimedia interaktif ini mampu membangkitkan semangat belajar anak, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan sehingga anak dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan kegiatan belajar akan lebih bermakna. Selain itu multimedia ini

dapat mengembangkan aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek sosial emosional anak. Dikarenakan dalam multimedia interaktif ini terdapat pengenalan macam-macam profesi, gambar, suara dan *game* yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

1.9.1.2 Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1.9.2.2 Multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok B di taman kanak-kanak, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi anak kelompok B di taman kanak-kanak, khususnya di TK Negeri Pembina Badung dan anak di sekolah lain dengan karakteristik sejenis.

2.9.2.2 Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini terbatas pada sub tema profesi. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat pengenalan berbagai profesi, gambar dan *game*.

2.9.2.3 Uji kelayakan media yang dikembangkan hanya sebatas pada proses uji ahli diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran serta uji coba pada anak yang hanya sebatas pada uji coba perorangan.

2.9.2.4 Penelitian ini dilaksanakan di saat masa pandemi *covid-19*, sehingga tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara

langsung yang melibatkan guru dan anak dalam jumlah yang banyak. Sehingga tahap implementasi pada penelitian ini tidak dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai media penyampai pesan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.
- 1.10.2 Multimedia merupakan kombinasi berbagai media seperti teks, suara, gambar, animasi, video dan lain-lain melalui laptop atau peralatan elektronik untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.
- 1.10.3 Multimedia interaktif merupakan suatu komponen multimedia yang berisikan alat pengontrol sehingga dapat dioperasikan dan pengguna biasa memilih apa yang diinginkan selanjutnya.
- 1.10.4 Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk merancang multimedia interaktif sub tema profesi. Dalam model ini melibatkan 5 langkah, meliputi: 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi) dan 5) *evaluation* (evaluasi).